

Filip Kondrak

## Alan Wake, czyli podróż do źródeł twórczości

*Alan Wake* to gra z gatunku *survival horror*. Jako taka sytuuje się pośród pozycji w rodzaju *Silent Hill*, *Resident Evil* czy też seria *Alone in the Dark*<sup>1</sup>. Istotnymi cechami gatunku<sup>2</sup> są między innymi pozorna bezbronność wobec niebezpieczeństw zagrażających prowadzonej przez gracza postaci oraz takie jej usytuowanie w świecie przedstawionym, które sugeruje nieuchronną porażkę – co sprowadza się często do postawienia na jego drodze niezliczonych zastępów wrogów przy jednoczesnym ograniczeniu środków do ich eksterminacji<sup>3</sup>.

*Alan Wake* nie jest grą nowatorską pod względem mechaniki rozgrywki, korzysta raczej ze sprawdzonych już metod i sposobów. Działania gracza sprowadzają się do mordowania kolejnych przeciwników i podążania ustalonym szlakiem od punktu A do B. Brakuje również częstych w tego typu grach łamigłówek do rozwiązania. Tym, co jednak wyróżnia tę grę spośród innych, jest niewątpliwie dojrzała i przemyślana fabuła. Niniejszy artykuł stanowić będzie próbę jej analizy i interpretacji.

Alan Wake jest pisarzem. I to dobrym. Na co dzień autor bestsellerów, przez ostatnie dwa lata cierpiący na blokadę twórczą i dręczony przez powtarzające się koszmary, wakacje postanawia spędzić w małym, sielskim miasteczku o miło brzmiącej nazwie Bright Falls. Przyjeżdża tam w towarzystwie swojej żony Alice, która niestety już kilka godzin później znika w niewyjaśnionych okolicznościach. Sam Alan odzyskuje przytomność po upływie tygodnia, siedząc w rozbitym samochodzie. Nie wie, co się przez ten czas działo, a co gorsza – co noc atakują go szaleńcy z siekierami i piłami łańcuchowymi. Po-

---

<sup>1</sup> Pierwsze wydanie *Alone in the Dark* często określa się mianem prekursora gatunku. Z kolei z jego ostatnią odsłoną była porównywana gra *Alan Wake* na portalach poświęconych grom komputerowym. Por. <http://www.gamesradar.com/f/alan-wake-vs-alone-in-the-dark-same-game-different-quality/a-20100524111315592026> oraz [http://polygamia.pl/Polygamia/1,94534,7941885,Alan\\_in\\_the\\_Dark.html](http://polygamia.pl/Polygamia/1,94534,7941885,Alan_in_the_Dark.html).

<sup>2</sup> Oprócz cech typowych dla horroru jako gatunku w ogóle.

<sup>3</sup> Czyli, mówiąc wprost, broni i amunicji. Obok nich możemy również postawić lekarstwa/apteczki służące do utrzymania protagonisty przy życiu.

zostaje mu zamienić pokrywającą się kurzem maszynę do pisania na rewolwer i ruszyć w sukurs ukochanej. A przy okazji uratować świat<sup>4</sup>.

Wyświechtane fabularne schematy? Wystarczy spojrzeć na niektóre z motywów: walka Światła i Mroku, kobieta w niebezpieczeństwie, amnezja głównego bohatera...

Zapożyczenia? Nawet niezbyt uważny odbiorca dostrzeże refleksy *Mia-sterczka Twin Peaks*, *Teksańskiej masakry piłą mechaniczną*, jak również *Lśnienia*, *Krainy Chichów* i mitu orfickiego (żeby wymienić tylko niektóre z nich). Czasami odnosi się wręcz wrażenie, że całość fabuły zbudowana została z elementów bezpośrednio zapożyczonych z literatury, telewizji i filmu.

A jednak mimo to – a może wręcz dzięki temu – *Alan Wake* to przednia zabawa gatunkiem horroru i nie tylko, z pisarskim *credo* ujawniającym literackie sympatie zarówno scenarzysty, jak i głównego bohatera: „Stephen King napisał kiedyś: »Koszmary istnieją poza granicami logiki, więc wszelkie próby ich wyjaśnienia mijają się z celem i kłócą się z poezją strachu«. W każdym horrorze ofiara pyta »dlaczego?«. A przecież nie ma odpowiedzi, nie może być. Zagadka bez wyjaśnienia zostaje w głowie najdłużej I ostatecznie to ją właśnie zapamiętamy”.

Pozostaje teraz ustalić, co to za zagadka, i spróbować odnaleźć jej rozwiązanie.

Już od samego początku jesteśmy prowokowani, aby odczytywać grę metodą psychoanalityczną. Pierwsze jej sekwencje to bowiem zapis snu, w którym *de facto* przedstawiony zostaje nie tylko protagonista, ale przede wszystkim moce, z którymi przyjdzie mu się zmierzyć. Następujące później wydarzenia nie różnią się zbyt od koszmaru, stanowią raczej jego rozwinięcie i uzupełnienie.

Opętani przez siły ciemności ludzie, ożywione i wrogie maszyny, znajdowane co rusz kartki maszynopisu napisanej przez Alana powieści (który poznaje swój styl, ale nie potrafi sobie przypomnieć momentu tworzenia), ludzie pragnący za wszelką cenę zdobyć ten maszynopis, tajemniczy głos wydobywający się z blasku światła, złowroga starucha w czerni, zwariowana kobieta z lampą i pojawiający się co jakiś czas na ekranie telewizora sam bohater. Co oznacza ten koszmar? Czy Alan Wake nie postradał przypadkiem zmysłów?

Oczywiście istnieje taka możliwość. W jednym z odcinków (gra zrealizowana jest w konwencji serialu) pisarz spędza pewien czas w klinice dla twórców z problemami natury psychicznej. Wówczas pojawia się na chwilę wątpliwość, czy wszystkie wydarzenia, które miały wcześniej miejsce, nie są li tylko majakami szaleńca, człowieka zrozpaczonego śmiercią swojej żony i niepotrafiącego sobie z tą świadomością poradzić. Szybko jednak okazuje się, że tak nie jest – Duch Mroku (złowroga moc pragnąca wykorzystać pisarza

---

<sup>4</sup> Dokładne streszczenie fabuły dostępne jest na stronie: [http://en.wikipedia.org/wiki/Alan\\_Wake](http://en.wikipedia.org/wiki/Alan_Wake).

do własnych celów) przypuszcza szturm na klinikę, a wyjaśnienia psychiatry, doktora Hartmana, okazują się niewarte złamanego grosza. Oczywiście pod warunkiem, że uznamy Ducha Mroku za reprezentację sił zła, których leże znajduje się w pobliskim jeziorze Cauldron, a nie za metaforę choroby psychicznej, której nawrotu doświadcza główny bohater. Wszystko zależy od tego, jak będziemy rozumieć pojawiające się w grze siły.

Narzucająca się sama przez się interpretacja to oczywiście usytuowanie przygód pisarza w kontekście odwiecznego konfliktu dobra i zła. Warto więc odłożyć odczytanie psychoanalityczne i przez jakiś czas podążyć tym tropem.

Starucha, która podstępnie zwabiła pisarza i jego żonę na – jak się później okaże zatopioną – wyspę o nazwie Diver's Isle, nazywa się Barbara Jagger. Odziana w czarny strój, z twarzą ukrytą pod woalką, kojarzy się z demonem i śmiercią albo z wiedźmą, Babą-Jagą. To ostatecznie skojarzenie nie jest bezzasadne. Dom na Diver's Isle nazywa się Bird Leg Cabin, czyli po prostu domek na ptasiej (kurzej?) nóżce. Barbara porywa żonę Alana Wake'a, a jego samego (do pewnego czasu wierzącego, że w ten sposób uda mu się odzyskać żonę) zmusza do napisania powieści, mającej sprawić, iż ciemność ogarnie cały świat. Oznacza to jedno: ten pisarz w tym konkretnie miejscu jest w stanie za pomocą fikcji bezpośrednio wpłynąć na rzeczywistość.

Nie on pierwszy. Wcześniej, zanim na skutek wybuchu wulkanu Diver's Isle zatonała w odmętach jeziora Cauldron, mieszkał na niej i pracował inny pisarz, Thomas Zane. Młoda wówczas Barbara była jego kochanką. Kiedy na skutek nieszczęśliwego wypadku utonała, Zane zdołał – pisząc – przywrócić ją do świata żywych. A raczej wpuścić do niego Ducha Mroku, który przybrał jej postać.

Od razu przychodzi tu na myśl Tomasz Abbey, bohater powieści *Kraina Chichów*. Abbey, nauczyciel literatury w jednej ze „słynących ze skąpstwa szkół w Nowej Anglii”<sup>5</sup>, postanawia napisać biografię swojego ulubionego autora, pisarza książek dla dzieci Marshalla France'a. Zbierając materiały, odkrywa, że France posiadał tak wielką moc słowa, iż potrafił przenieść postaci z kart pisanego przez siebie utworu do realnego świata i tak naprawdę niemal wszyscy mieszkańcy miasteczka, w którym żył, są wytworami jego wyobraźni. W późniejszym czasie okazuje się, że w Abbeyu podczas pisania biografii obudził się ten sam talent.

Inny nauczyciel, a zarazem pisarz, Jack Torrance, bohater powieści *Lśnienie* i jej filmowych adaptacji<sup>6</sup>, zostaje wyrzucony ze szkoły i zmuszony jest podjąć pracę w charakterze dozorca opuszczonego na okres zimy, owianego złą sławą hotelu Panorama. Z czasem okazuje się, że miejsce to jest siedli-

<sup>5</sup> Jonathan Carroll, *Kraina Chichów*, przeł. Jolanta Kozak, Prószyński i S-ka, Warszawa 1994, s. 11.

<sup>6</sup> Jedną z nich jest oczywiście film fabularny z 1980 roku, wyreżyserowany przez Stanleya Kubricka, drugą – miniserial w reżyserii Micka Garrisa z roku 1997.

skiem złych mocy, wywierających zgubny wpływ na wszystkich, którzy w nim przebywają. Jack Torrance zaś osuwa się powoli, acz nieubłaganie w otchłań szaleństwa, skąd nie ma już powrotu.

Nawiązań do *Lśnienia* jest więcej: powracające w przerywnikach filmowych zdjęcia gór, jakby żywcem wyjęte z filmu Stanleya Kubricka, wspomniana wcześniej klinika psychiatryczna (dawniej hotel) i znajdujący się na jej terenie labirynt z żywopłotu, czy też komentarz Wake'a na temat opętanego przez Mrok człowieka, który próbuje zabić go siekierą<sup>7</sup>.

Te dwa motywy – genialnego pisarza i nawiedzonego miejsca – należy uzupełnić jeszcze o mit orficki. Wszystkie trzy, wymieszane razem, w dużym stopniu decydują o kształcie fabuły gry.

Tak jak Orfeusz musi udać się do Tartaru, tak Alan Wake podąża do domeny Ducha Mroku. To nieuniknione. Orfeusz jest w stanie za pomocą swej sztuki dokonać niemożliwego: poskromić psa Cerbera, oczarować Furie, Persefonę, a nawet samego Hadesa. Alan Wake stawia czoło Barbarze Jagger i podejmuje próbę okiełznania w swej istocie bezosobowych sił drzemających pod wodami jeziora Cauldron. Musi walczyć. Ducha Mroku nie da się ani wzruszyć, ani przebłagać.

Dlaczego? Na czym polega różnica? Greccy bogowie są podobni – i fizycznie, i charakterologicznie – do ludzi. Jedni są silni, inni słabi; jedni mądrzy, inni lekkomyślni, a przez to wydają się nam bliżsi, a w każdym razie bardziej zrozumiali. Z kolei „Choć Duch Mroku krył się za ludzką twarzą, mówienie o jego inteligencji byłoby nadaniem ludzkich cech czemuś stanowczo nieludzkiemu”. Nieludzkiemu, obcemu i niezrozumiałemu. Nasuwa się skojarzenie z *Solaris* Stanisława Lema i przedziwnym, myślącym oceanem, o którym tak naprawdę niczego na pewno nie można się dowiedzieć<sup>8</sup>.

Mrok nie przypomina również figury diabła. Z tej prostej przyczyny, że wbrew pozorom sytuuje się poza dobrem i złem. Jest mu obojętne, czy posłuży się człowiekiem, zwierzęciem (a dokładnie stadami kruków), przedmiotem czy maszyną. Nie zależy mu na ludzkiej duszy, nie występuje również przeciw Bogu ani innej, wyższej Istocie. Nie ma w sobie nic z Mefista ani Wolanda. Swoich ofiar nie kusi, nie próbuje uwieść. Nie przekonuje nikogo do swoich racji. Nawet wówczas, gdy poprzez Barbarę Jagger nakłania Wake'a do współ-

<sup>7</sup> „Lada moment Stucky mógł stanąć w drzwiach ze swą siekierą, niczym Nicholson w *Lśnieniu*”.

<sup>8</sup> Nie można tu mówić o zależności bezpośredniej. Jakkolwiek obaj autorzy korzystają z wątków stereotypowych dla fantastyki w ogóle, to jednak gatunki, w których tworzą, wymusiły zupełnie inne ich potraktowanie. Duch Mroku jest oczywiście obcy, ale nie w tym samym sensie co ocean z *Solaris*. Jest bowiem wpisany w świat znajdujący się na Ziemi, w nasze „tu” i „teraz”. Można rzec, że wpływa na nas, ale nie znajduje się poza „naszym” światem. Aby się z nim zetknąć, nie trzeba podróżować do odległych galaktyk.

pracy i mam go obietnicami bez pokrycia<sup>9</sup>, brak w tym elementu gry, niepewności. Mrok pozbawiony jest finezji diabła, on po prostu stara się zmusić niezbędny mu „obiekt” do uległości<sup>10</sup>.

Przyjrzyjmy się, jak postępuje wobec Rose. Rose jest kelnerką, wielką fan-  
ką Alana Wake’a, która zostaje wykorzystana w podjętej przez Mrok próbie  
odzyskania nad nim kontroli.

Rose didn’t know how the strange old lady<sup>11</sup> got in her trailer. And she looked...  
wrong, somehow.

The woman showed her teeth in an approximation of a smile and traced a finger  
down Rose’s cheek. „Pretty girl”, she said.

Rose felt as if she was falling asleep, but her knees didn’t buckle. The crone spoke  
in a whisper, her words ice cold and dark in Rose’s ear<sup>12</sup>.

Tymczasem żadnej pokusy, po prostu *veni, vidi, vici*.

Dotknięta przez Ducha Mroku, Rose zatraciła się w snach wyrysowanych szarością i czernią. Staruszka przyrzekła jej spełnienie wszystkich marzeń. Rose miała stać się mężą Alana Wake’a. (...)

Od ciągłego uśmiechu bolała ją cała twarz, ale gdzieś głęboko dusza Rose wrzeszczała z przerażenia<sup>13</sup>.

Owszem, wydawać by się mogło, że Rose uległa pokusie. Obiecano jej przecież spełnienie marzeń. Jednak ostatnie zdanie temu przeczy. Rose jest świadoma tego, że nic takiego nie będzie miało miejsca. Uśmiech na jej twarzy jest pozorny i wymuszony. Realny jest tylko zadany jej gwałt.

Powstaje pytanie, dlaczego Mrok nie postąpi w podobny sposób wobec samego pisarza. Chociaż nietrudno się chyba domyślić.

Niektórzy z opętanych zachowali strzępki wspomnień ze swojego dawnego życia, ale były to jedynie pośmiertne drgawki świadomości. Opętanie pozostawiało tylko pustą skorupę przepełnioną Mrokiem.

---

<sup>9</sup> Analogicznie postępowały siły nawiedzające hotel Panorama wobec Jacka Torrance’a w powieści *Lśnienie*.

<sup>10</sup> Oczywiście można jako kontrargument przypomnieć film *Egzorcysta*, w którym opętana zostaje niewinna dziewczynka – i to nie będąc w żaden sposób kuszona. Należy jednak pamiętać, że to opętanie stanowi próbę wiary dla egzorcyzmujących ją księży. Alan Wake nie zostaje postawiony przed podobną próbą. Opętanych stających na jego drodze może jedynie wyeliminować.

<sup>11</sup> Czyli Barbara Jagger. Kiedy niezbędne jest nieco bardziej subtelne podejście (wykorzystanie postaci w roli innej niż mięso armatnie), Mrok zawsze przyjmuje jej postać.

<sup>12</sup> *Alan Wake*, maszynopis, odcinek 3, s. 8.

<sup>13</sup> Tamże, s. 9.

Te pacynki wystarczały do wykonania większości poleceń Ducha Mroku, lecz bardziej złożone zadania, choćby zadanie pisarza, wymagały czegoś więcej. Dlatego też zamiast niszczyć jego świadomość, Mrok postanowił ledwie jej dotknąć<sup>14</sup>.

Duch Mroku, niczym maszyna, stara się po prostu realizować swoje cele. Jego angielska nazwa, „Dark Presence”<sup>15</sup>, podkreśla jedynie obecność, usuwa z pola znaczeń kategorie etyczne i moralne<sup>16</sup>. Duch Mroku po prostu jest. To noc, kłębiące się czarne chmury albo słupy dymu<sup>17</sup>. Stanowi zagrożenie, fizyczne i psychiczne, ale nie stoi za nim żadna doktryna filozoficzna czy religijna.

W tym kontekście warto zacytować Carla Gustava Junga:

(...) ćwierć setki znaczeń i odcieni znaczeniowych słowa „duch” z jednej strony utrudnia (...) pojęciowe sprecyzowanie przedmiotu badań, z drugiej strony ułatwia (...) jego opis, ponieważ wiele różnych aspektów składa się na plastyczny obraz zjawiska. Chodzi tu o pewien kompleks funkcjonalny, który pierwotnie, na stopniu prymitywnym odczuwano jako niewidzialną, przypominającą tchnienie obecność – *a presence*. (...) Dla pierwotnego doświadczenia personifikacja niewidzialnej obecności postaci widma lub demona jest pierwszą rzeczą, która się nasuwa. Dusze lub duchy zmarłych to to samo co psychiczna aktywność żyjących; one ją po prostu kontynuują. Tym samym rodzi się pogląd, że psychika jest duchem. Jeśli w człowieku zachodzi jakieś zjawisko psychiczne, które odczuwa on jako własne, to jest to jego własny duch. Jeśli jednak to zjawisko psychiczne wydaje mu się dziwne, to uważa je on za innego ducha, który może być przyczyną opętania. W pierwszym przypadku duch odpowiada postawie subiektywnej, w drugim zaś opinii publicznej, duchowi epoki lub też pierwotnej, jeszcze nie ludzkiej, antropoidalnej dyspozycji, którą określa się również jako nieświadomość<sup>18</sup>.

„Nieświadomość wyraża się często w obrazach lasu i wody”<sup>19</sup>. Alan Wake zaś większość nocy zmuszony jest spędzać w lasach. Z kolei Duch Mroku – jak już wspomniano – ma swe leże w odmętach jeziora Cauldron. Tam również dojdzie do ostatecznej konfrontacji Alana Wake’a z Barbarą Jagger.

<sup>14</sup> Tamże, s. 15.

<sup>15</sup> *De facto* pojawiają się dwie nazwy: „Mrok” i „Duch Mroku”, oznaczający, jak sądzę, przejaw tego pierwszego w świecie przedstawionym.

<sup>16</sup> Oczywiście można by się zastanawiać nad znaczeniem słowa „mroczna” w tym połączeniu. Jednak wydaje mi się, że ma ono zasygnalizować raczej niebezpieczeństwo aniżeli miejsce na osi Dobro–Zło.

<sup>17</sup> Prawdopodobnie nawiązanie do serialu *Zagubieni*, w którym na wyspie zamieszkaney przez rozbitków pojawiały się identyczne słupy dymu. Podobne są również zatopiona wyspa i miejsce całkowicie wypełnione światłem.

<sup>18</sup> Carl Gustav Jung, *Fenomenologia ducha w baśniach*, [w:] tegoż, *Archetypy i symbole. Pisma wybrane*, Czytelnik, Warszawa 1976, s. 407.

<sup>19</sup> Tamże, s. 422.

Zanim jednak to się stanie, pisarz musi odbyć długą drogę, na końcu której zdobędzie broń zdolną odstraszyć najgłębsze ciemności – Pstrykacz. Pstrykacz to urwany przełącznik od lampy. Alan otrzymał go w dzieciństwie od swojej matki, kiedy z każdego snu budził się z krzykiem, dręczony przez koszmary. Matka, „aby podnieść wartość talizmanu, dodała, że zostawił go ojciec Alana. Alan nie znał ojca, więc wszystko, co z nim związane, otaczał aurą legendy”. W retrospekcjach okaże się, że pisarz podarował przełącznik swojej żonie, panicznie bojącej się ciemności. Pstrykacz, wraz z Alice, zniknął z jego zasięgu. Wówczas, po raz kolejny, z odsieczą przybywa Thomas Zane.

Thomas Zane przypomina z jednej strony archetyp starca, z drugiej zaś wykracza poza jego ramy:

Starzec ukazuje się zawsze wtedy, kiedy bohater znajduje się w beznadziejnej i rozpaczliwej sytuacji, z której uwolnić go może tylko gruntowna rozważa lub szczęśliwy pomysł, a więc funkcja duchowa lub endopsychiczny automatyzm. Ponieważ jednak z przyczyn zewnętrznych i wewnętrznych bohatera na to nie stać, następuje kompensacja tego braku i konieczne rozeznanie pojawia się w formie jakiejś upersonifikowanej idei – właśnie w postaci starca przynoszącego radę i pomoc<sup>20</sup>.

Zane pojawia się zawsze, kiedy wydawać by się mogło, że dla Alana Wake’a nie ma już żadnego ratunku. Po raz pierwszy w sekwencji snu, kiedy instruuje go, jak niszczyć opętanych. Widać go wówczas w postaci oślepiającego blasku światła na niebie – po raz kolejny w tej postaci<sup>21</sup> ujrzymy go w tym samym, pierwszym odcinku gry, kiedy oszołomiony Alan Wake wydostanie się z rozbitego samochodu. W „realnym świecie przedstawionym” nie dojdzie do rozmowy. Zane będzie udzielał rad poprzez umieszczanie na drodze Wake’a kartek z maszynopisu<sup>22</sup> jego powieści *Departure*<sup>23</sup> oraz wyświetlając na ekranach odbiorników telewizyjnych sceny pokazujące, jak Wake pisze wspomnianą powieść.

Te ostatnie ukazują jak na dłoni, że to Duchowi Mroku Wake „zawdzięcza (...) zdolność tworzenia, Duch bowiem daje mu bodźce i szczęśliwe pomysły, wytrwałość, entuzjazm i natchnienie”<sup>24</sup>. Dotychczas cierpiący na blokadę twórczą pisarz, paradoksalnie, odżywa i znowu zaczyna pisać.

<sup>20</sup> Tamże, s. 417.

<sup>21</sup> W filmowym przerywniku, przedstawiającym ucieczkę Wake’a z domeny Ducha Mroku, ujrzymy Zane’a w rozświetlonym od zewnątrz skafandrze nurka.

<sup>22</sup> Zawierające opisy przyszłych wydarzeń.

<sup>23</sup> Którą Wake napisał podczas swojego tygodniowego pobytu w krainie cienia.

<sup>24</sup> Carl Gustav Jung, dz. cyt., s. 411. „Entuzjazm” to chyba jedyne określenie spośród powyższych, które nie pasuje zbyt do sytuacji, w jakiej znalazł się Alan Wake. Chyba że rozumieć je jako „pasję”.

Czas, w którym powstaje powieść – zaledwie siedem dni – wyklucza jakąkolwiek możliwość planowania, sugeruje raczej, że Wake jest w transie:

(...) jakby coś prowadziło jego rękę, pióro pisze rzeczy, które napawają zdumieniem jego umysł. Dzieło samo określa swoją formę; to, co autor chciałby zrobić, zostaje odrzucone, to, czego nie chce przyjąć, przyjąć musi. Podczas gdy jego świadomy umysł staje przed tym zjawiskiem wytrącony z równowagi i pusty, spada na niego lawina myśli i obrazów, których nie miał zamiaru wywołać i które powstają mimo jego woli. Z niechęcią musi przyznać, że z całej tej twórczości przemawia jego jaźń, że przejawia się w niej jego najgłębsza natura, głosząc to, czego sam nigdy by nie wypowiedział. On może być tylko posłuszny, ulegając temu pozornie obcemu impulsowi w poczuciu, że jego dzieło przerasta go, a zatem ma nad nim władzę, której on sam nie może nic przeciwstawić. Nie identyfikuje się z procesem twórczym; zdaje sobie sprawę z tego, że podlega swemu dziełu lub przynajmniej stoi „obok”, jak inny człowiek, który dostał się w sferę wpływów obcej woli<sup>25</sup>.

Postawę twórczą Wake’a możemy tym samym uznać za „ekstrawertyczną”<sup>26</sup>. Znajdując się bowiem pod wpływem Ducha Mroku, ulega jego podszeptom, treść dzieła zostaje mu narzucona: w pewnym momencie ze zdumieniem stwierdza, że zaczyna ono być horrorem, co sugeruje, iż stało się tak wbrew jego zamierzeniom. Również fakt, że „dostał się w sferę wpływów obcej woli”, nie ulega wątpliwości. Jego redaktorem zostaje Barbara Jagger: „pilnowała żeby jej potęga rosła z każdym słowem. Myślałem, że w ten sposób ratuję Alice. Mimo pajęczyny, którą oplótł mój mózg, jakoś zdołałem wprowadzić do fabuły moją ucieczkę, rozjaśnić mrok chaty i przerwać w ten sposób historię, w której ciemność pochłonięłaby cały świat. Zane był słaby i bardzo odległy. Ale wprowadziłem go do historii. To jego światło mnie uwolniło”.

Bunt i ucieczka oznaczają koniec pracy. Poza krainą cienia, kiedy znowu zmuszony będzie pisać, Wake okaże się bezsilny wobec niezapisanej kartki papieru, osłepiającej odbitym blaskiem słońca.

Światło kojarzy się z Wyższą Istotą, Bogiem – „W Nim było życie, a życie było światłością ludzi, a światłość w ciemności świeci i ciemność jej nie ogarnęła”<sup>27</sup> – albo raczej z Rozumem. Jego moc wyzwala Wake’a z głębin nieświadomości i pozwala stanąć w wolnym od upiorów blasku dnia. Ale jednocześnie odcina od źródeł twórczości, nie mniej dla niego ważnych niż Alice, którą pragnie uratować.

<sup>25</sup> Carl Gustav Jung, *O stosunku psychologii analitycznej do dzieła poetyckiego*, [w:] tegoż, *Archetypy i symbole...*, s. 365.

<sup>26</sup> Zgodnie z typologią Junga, który wyróżnia postawę ekstrawertyczną i introwertyczną (cechującą się utożsamieniem z procesem twórczym i pozorną nad nim kontrolą).

<sup>27</sup> Ewangelia według świętego Jana 1, 4–5.



Kolejny dar Thomasa Zane'a to Pstrykacz. Alan Wake wraz z pomagającymi mu przyjaciółmi dostanie się do Sali Światła strzeżonej przez zwiadowcą kobietę z lampą, Cynthię Weaver. Starsza pani знаła kiedyś Thomasa Zane'a, a teraz chroni ostatnie rzeczy, które po nim pozostały – w pomieszczeniu tak dobrze oświetlonym, że nie ma w nim nawet odrobiny cienia. A dzięki temu zabezpieczonym przed zakusami Ducha Mroku. Wake odnajdzie tam dwie rzeczy – Pstrykacz i znajdującą się pod nim zapisaną kartkę papieru. „Słowa Zane'a przywołały go tutaj... słowa napisane w mojej książce”<sup>28</sup> – powie, trzymając talizman w ręce. I jeszcze: „Kartkę pokrywały wspomnienia z mojego dzieciństwa. Ale nie ja je napisałem, tylko Thomas Zane. Ani on, ani ta kartka nie mieli prawa istnieć”.

Wake otrzymuje Pstrykacz niejako „od” Zane'a. Co więcej, można w tym momencie uznać, że został przez niego stworzony. Gdyby tak faktycznie było, można by uznać, że Zane – w pewnym sensie – przejmując funkcję figury ojca. Świadczyłyby o tym nie tylko słowa matki Wake'a o pochodzeniu talizmanu, ale przede wszystkim pozory tego, że to Zane powołał Wake'a do życia, stworzył go jako postać. To, jak się zdaje, kolejna interpretacyjna ślepa uliczka. Równie dobrze mogło być bowiem tak, że Wake przybył tam jako ktoś zupełnie inny i na nowo stworzył zarówno piszącego o jego dzieciństwie Zane'a, miejscowość Bright Falls i jej mieszkańców, jak i Alice oraz samego siebie. Bądź co bądź, to on przez cały ostatni tydzień<sup>29</sup> władał światem przedstawionym gry za pomocą maszyny do pisania. Prawda jest taka, że mógł wówczas uczynić wszystko.

Bez wątpienia jednak Wake podąża krok w krok śladem Zane'a. Jak nieodrodny syn powtarza schemat postępowania swego poprzednika, co widać jak na dłoni, jeśli prześledzić i porównać relacje, które łączą go z Rose i Alice, z tymi, które łączą Zane'a z Barbarą Jagger i Cynthią Weaver<sup>30</sup>.

Wiemy już wystarczająco dużo na temat miłosnego związku Thomasa Zane'a i Barbary Jagger – a nade wszystko o tym, że pisarz próbował przywrócić ją do życia, posługując się, by tak rzec, magią słowa. Owe nekromancyjne praktyki przyniosły skutek odwrotny do zamierzonego: w świecie przedstawionym pojawiły się siły, które dotychczas drzemały ukryte pod jego powierzchnią. Zane, rzecz jasna, zatopił Ducha Mroku w głębinach jeziora Cauldron – wymazując ze świata zarówno siebie, jak i całą swoją twórczość.

<sup>28</sup> Dokładnie: „Zane had written it into existence. Into a story that I have written”.

<sup>29</sup> Czy na pewno tydzień? Jedyne, czego moglibyśmy być w tym momencie pewni, to że za sprawą Ducha Mroku komuś udało się stworzyć świat i dziejącą się w nim opowieść.

<sup>30</sup> Jeśli przedstawić te związki graficznie, powstanie czworobok, na którego przeciwległych wierzchołkach znajdują się Wake i Zane. Na kolejnych dwóch znajdować się będą pary Alice Wake/Barbara Jagger oraz Rose/Cynthia Weaver. Zastanawiające jest podobieństwo do figury, którą tworzy Jung, opisując alchemiczny „aksjomat Marii”. Jeśliby jednak zastosować go w tym przypadku, na wierzchołku przeciwnym do Alana Wake'a powinna znajdować się Barbara Jagger.

Ubezpieczył się jednak na wypadek, gdyby historia miała się powtórzyć, pozostawiając po sobie pudełko po butach – to, w którym Wake odnajdzie Pstrykacz i kartkę ze wspomnieniami ze swego dzieciństwa.

Drugą ważną dla Thomasa Zane'a osobą jest Cynthia Weaver, kobieta wymieniająca żarówki w całym mieście i uzupełniająca w skrzyniach porzucanych po okolicznych lasach zapasy amunicji, flar, baterii i granatów błyskowych. Przyjdzie z nich nieraz korzystać Alanowi Wake'owi. Jej niewątpliwą ekscentryczność podkreśla również miejsce zamieszkania<sup>31</sup> oraz fakt, że nigdzie nie rusza się bez przenośnej lampy. Ten jej ostatni atrybut podkreśla analogię do postaci Margaret Lanterman, czyli „damy z pieńkiem”<sup>32</sup> z serialu Davida Lyncha *Miasteczko Twin Peaks*<sup>33</sup>. Zarówno Weaver, jak i Lanterman sprawiają wrażenie szalonych, jednak za fasadą szaleństwa i jednej, i drugiej kryje się mądrość oraz zrozumienie mrocznych sił czających się w okolicach miejsc, w których mieszkają. Co jednak ważne w kontekście gry, Weaver jest mocno związana z Thomasem Zane'em, który wybrał ją na strażnika pozostawionego przez siebie skarbu.

Można powiedzieć, że „kobieta z lampą” stanowi zaprzeczenie sylwetki Barbary Jagger. Ta druga była kochanką Zane'a, podczas gdy w przypadku pierwszej możemy mówić o niespełnionej miłości (ale raczej Weaver niż Zane'a). Druga służy Duchowi Mroku, pierwsza nienazwanym i niepokazanym<sup>34</sup> w grze siłom, które definiuje atrybut światła.

Oczywiście światła nie należy rozumieć jako symbolu nieświadomości zbiorowej. Jung pisze o niej:

Nieświadomość zbiorowa sama w sobie w ogóle nie istnieje, jako że jest ona dziedziczona jedynie jako możliwość (...). Nie ma żadnych wrodzonych wyobrażeń, istnieją natomiast wrodzone ich możliwości, które nawet najśmielszej fantazji wyznaczają określone granice; są to niejako kategorie działania fantazji, pewnego rodzaju idee aprioryczne, z których istnienia nie można jednak sobie zdać sprawy bez doświadczenia. (...) Praobraz, czyli archetyp, jest postacią – demona, człowie-

<sup>31</sup> Stara elektrownia, czyli miejsce będące źródłem światła. W kontekście tego, że Weaver dba o oświetlenie w miasteczku i „pokoju światel”, można domniemywać, że jeśli byłaby np. „kobietą z książką”, mieszkałaby w bibliotece.

<sup>32</sup> Podobne są nawet przydomki obu pań: „Lamp Lady” w przypadku Weaver i „Log Lady” w przypadku Lanterman.

<sup>33</sup> Nawiązań do serialu *Miasteczko Twin Peaks* jest również w *Alanie Wake'u* bez liku. Przede wszystkim już sama koncepcja pozornie spokojnego miasteczka, w którym dzieją się dziwne rzeczy. Ponadto motyw świetnej kawy, nazwisko pojawiającego się w grze agenta FBI (Nightingale), motyw serialu w serialu, czy też fakt, że Alan Wake, podobnie jak agent Cooper w Czarnej Chacie, staje w domenie Ducha Mroku naprzeciw swojego sobowtóra.

<sup>34</sup> Duch Mroku ukazuje się w postaci słupów albo kłębow dymu. Światło jako takie pojawia się pod postacią światła słonecznego, elektrycznego bądź ognia (np. flary). Nie posiada konkretnej formy, nie funkcjonuje jako jakakolwiek istota.

ka albo procesu – która powraca w toku dziejów tam, gdzie swobodnie przejawia się twórcza fantazja. (...) w każdym z tych obrazów zawarty jest fragment ludzkiej psychologii i ludzkiego losu, fragment cierpienia i rozkoszy, którą nieskończoną ilość razy przeżywali nasi przodkowie i które zasadniczo miały zawsze ten sam przebieg<sup>35</sup>.

Światło w *Alanie Wake'u* nie przejawia się w podobny do ciemności sposób. Nie zostaje nam przedstawiony żaden „Duch Światła” ani inna istota, bóg czy demon. Światło po prostu jest, przejawia się w blasku dnia czy chociażby (w nocy) lamp i latarek. Niemniej jednak to nie wystarczy. Światła nie można określić jako symbolu nieświadomości zbiorowej, oznaczałoby to bowiem, że podświadomość osobowa i nieświadomość zbiorowa wchodzi z sobą w konflikt. A to raczej ta druga stanowi swoisty fundament dla tej pierwszej.

Czym więc jest światło w grze? Skoro Ducha Mroku rozumiemy jako podświadomość osobową, źródło m.in. popędów, fantazji, uczuć i myśli, to światło można by traktować raczej jako sferę odpowiadającą za świadome postrzeganie świata, jako Rozum. Kiedy ten śpi, w Bright Falls naprawdę budzą się demony.

Jak już wspomniano wcześniej, Alan Wake jest typem pisarza ekstrawertycznego. Można przyjąć, że podczas swojego pobytu w krainie cienia tworzy pierwszą, niezredagowaną wersję książki. Nie oszukujmy się, maszynopis nie stanowi bynajmniej zamkniętej całości, to raczej szkic czy plan, oderwane od siebie obrazy, które nabierają większego sensu w kontekście wydarzeń mających miejsce poza domeną Ducha Mroku. Przy odrobinie dobrej woli można więc traktować wszystko to, w czym uczestniczy gracz, jako dopełnienie, opracowanie tego szkicu, z którego wyłania się skończony obraz, logiczna i wewnętrznie spójna całość.

Lęki, uczucia i popędy pisarza zostają opracowane przez świadome działanie Rozumu, a powstała tak całość (czyli świat przedstawiony i rozgrywające się w nim zdarzenia) wynika ze zderzenia tych dwóch sfer<sup>36</sup>.

W przypadku Zane'a jedną z nich reprezentuje Barbara Jagger, a drugą Cynthia Weaver. Analogicznie, w przypadku Alana Wake'a mamy do czynienia z przeciwstawieniem Alice–Rose.

Alice Wake pozornie różni się od Barbary Jagger. Jest młoda i padła ofiarą Ducha Mroku. Jagger, pokazana jako starsza kobieta, występuje w roli agresora, ale to złudzenie. W rzeczywistości bowiem to nie ona odpowiedzialna jest za swoje działania. Jej ciało to skorupa wypełniona przez Ducha Mroku. „She's so old now” – mówi o niej Zane. Barbara była mniej więcej w wieku Alice, kiedy zapadła się w toń jeziora Cauldron. Obie można traktować jako topielice, według wierzeń słowiańskich stanowiące dusze młodych dziewczyn,

<sup>35</sup> Carl Gustav Jung, *O stosunku psychologii analitycznej...*, s. 375.

<sup>36</sup> Można więc półzartem zapytać, czy powieści *Departure* nie pisze sam gracz.

które albo zostały przez kogoś utopione, albo same utopiły się z rozpaczyny lub zgryzoty<sup>37</sup>. Przedstawiane były najczęściej w postaci młodych, jasnowłosych dziewczyn. Można się oczywiście zastanawiać, czy nie jest to nadinterpretacja, niemniej jednak można zakładać, że nie, gdyż już wcześniej został w grze wykorzystany również pochodzący z mitologii słowiańskiej motyw Baby-Jagi. Ponadto topielice wabiły młodych mężczyzn wołaniem o pomoc, a następnie ich topiły – dokładnie ten sam schemat zastosowany jest w pierwszym odcinku gry *Alan Wake*. Topielice to często towarzyszkiny utopców – a Barbara Jagger zamieszkuje jezioro Cauldron wraz z parującym w stroju nurka Thomasem Zane'em.

Podobieństw między Rose a Cynthią Weaver jest nieco mniej. Obie oczywiście są fankami pisarzy – odpowiednio Alana Wake'a i Thomasa Zane'a – i obie pragną odgrywać w ich życiu znaczącą rolę. Nie są jednak w żaden sposób związane z leżącymi w podświadomości pisarzy źródłami wpływającymi na ich twórczość. Nie oddziałują w żaden sposób na ich uczucia czy chociażby popędy. Mają raczej do czynienia z wynikami ich pracy, dziełami oddziałującymi na umysł i uczucia, ostatecznie więc stają na straży ustalonego przez nie i w nich porządku – nie można zapominać, że dzieła powstałe nad jeziorem Cauldron oddziałują na rzeczywistość, czy też wręcz ją tworzą.

Alan Wake podąża szlakiem wytyczonym przez Thomasa Zane'a. Traci swoją ukochaną i stara się ją uratować, korzystając z posiadanego przez siebie talentu. Jednak w momencie, w którym Zane zawiódł, Wake podejmuje właściwą decyzję. Zdaje sobie sprawę, że jego poprzednik „Zapomniał złożyć trybut chthonicznym mocom (...). Jednakże dzięki jego zaniedbaniu bohater uczy się, że nieświadomość jedynie za cenę ofiary uwalnia swoje dzieci”<sup>38</sup>. Wake składa w tej ofierze samego siebie.

Za pomocą Pstrykacza Alan Wake niszczy Barbarę Jagger<sup>39</sup>, a następnie przywraca zachwianą w świecie równowagę. W maszynie do pisania pozostałej w chatce na dnie znajduje się ostatnia kartka powieści. Wake zapisuje ją bez chwili wahania. Podczas gdy Alice wypływa na powierzchnię jeziora Cauldron, on pozostaje na jego dnie, i to bynajmniej nie jako więzień czy zakładnik. Duch Mroku przestaje być niebezpiecznym wrogiem. To raczej ujarzmiona w jakimś stopniu bestia, która poprowadzić może do dalszych, wspaniałych krain, o których Wake'owi się nie śniło.

<sup>37</sup> Por. Adam i Barbara Podgórcy, *Wielka księga demonów polskich – leksykon i antologia demonologii ludowej*, Wydawnictwo Kos, Katowice 2005.

<sup>38</sup> Carl Gustav Jung, *Fenomenologia ducha w baśniach*, dz. cyt., s. 444.

<sup>39</sup> Którą, aby równowaga pomiędzy światłem a ciemnością została zachowana, zastępuje prześladowający go wcześniej agent Nightingale z FBI. Cynthia Weaver znika z pola widzenia, na jej miejscu zostaje postawiona Rose.

„Ostatnią pracą bohatera jest powrót”<sup>40</sup>. Alan Wake powraca ze świata rzeczywistego do tego, do którego przynależy. To bynajmniej nie sfera podświadomości. Źródła talentu Wake’a sięgają głębiej.

Na sam koniec pisarz stwierdza: „To nie jezioro. To ocean...”. Skoro nieświadomość zbiorowa jest pniem, z którego wyrasta podświadomość osobowa, to wydaje się zasadne uznać, że to ona jest owym „oceanem”, do którego dociera Wake. W ten sposób staje się pisarzem dojrzałym, rozumiejącym istotę świata i swojej twórczości.

*Alan Wake* w powyższym odczytaniu jawi się jako opowieść o procesie twórczym. Opowieść intertekstualna, okraszona niezwykłą ilością nawiązań i cytatów, a przez to sprawiająca, że gracz od samego początku rozgrywki ma wrażenie przebywania w doskonale znanym mu świecie. Uderzające jest również niezwykle podobieństwo do tez Junga. Wydaje się interesujące, czy autor scenariusza celowo się do nich odwołuje, czy też mamy do czynienia z sytuacją, w której dwie różne osoby, niezależnie od siebie, na dwa różne sposoby<sup>41</sup> opisują strukturę psychiki i jej funkcjonowania. To pytanie, z oczywistych względów, pozostaje bez odpowiedzi.

---

<sup>40</sup> Joseph Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. Andrzej Jankowski, Zysk i S-ka, Poznań 1997, s. 183.

<sup>41</sup> Scenariusz i teoria psychoanalityczna.